

**Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan  
Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0**

Kemajuan teknologi saat ini telah membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia dari era informasi hingga era digital di segala wilayah. Menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu langkah inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dan lebih berdaya saing di skala global. Buku digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran siswa yang saat ini sedang dalam pengembangan, menerapkan pengembangan teknis dan komunikatif



Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan Literasi Baru  
di Era Revolusi Industri 4.0



Ramadhan Prasetya Wibawa, S.Pd., M.Pd

# Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0



# **Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0**

**Ramadhan Prasetya Wibawa, S.Pd., M.Pd**



# **Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0**

**Penulis:**

Ramadhan Prasetya Wibawa, M.Pd

**Editor:**

Choirul Anam, M.Pd

**Perancang Sampul:**

Ramadhan Prasetya Wibawa, M.Pd

**Penata Letak:**

Ramadhan Prasetya Wibawa, M.Pd

Cetakan Pertama, November 2022

**Diterbitkan Oleh:**

UNIPMA Press (Anggota IKAPI)  
Universitas PGRI Madiun  
Jl. Setiabudi No. 85 Madiun Jawa Timur 63118  
Telp. (0351) 462986, Fax. (0351) 459400  
E-Mail: [upress@unipma.ac.id](mailto:upress@unipma.ac.id)  
Website: [kwu.unipma.ac.id](http://kwu.unipma.ac.id)

**ISBN: 978-623-6318-91-1**

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang  
*All right reserved*

## **Prakata**

Puji syukur alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena dengan segala rahmat serta hidayat NYA sehingga kami dapat menyelesaikan buku berjudul “Media Pembelajaran Ekonomi Berwawasan Literasi Baru di Era Revolusi Industri 4.0”. Buku ini secara garis besar menjelaskan perkembangan media pembelajaran dari tahun ke tahun serta peran serta dan manfaatnya di Era Revolusi Industri 4.0 memberikan literasi baru bagi perkembangan dunia pendidikan di Indonesia.

Buku ajar ini diperuntukkan kepada mahasiswa yang mengampu mata kuliah media pembelajaran dan TIK Ekonomi. Ucapan terima kasih disampaikan kepada LPPM Universitas PGRI Madiun yang telah mendanai buku ajar ini tahun 2022. Terima kasih juga sampaikan kepada UNIPMA Press yang bersedia menerbitkan buku ajar ini dapat dimanfaatkan oleh khalayak akademisi dan umum.

Semoga buku yang kami tulis dapat memberikan manfaat serta memberikan tambahan ilmu bagi yang membacanya.

Penulis mengakui bahwa masih banyak kekurangan dalam isi buku ajar ini. Oleh karena itu perlu masukan dan saran agar dapat memberikan manfaat lebih terhadap perkembangan IPTEKS.

Madiun, November 2022

## DAFTAR ISI

<b>PRAKATA .....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Peran Media Pembelajaran di Era Digital....	1
B. Media Pembelajaran dalam Teori Belajar.....	4
C. Filosofi Media dalam Pendidikan dan Pembelajaran.....	6
D. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran ....	8
E. Penggunaan Media Dalam Perspektif Pendidikan dan Pembelajaran .....	12
<b>BAB 2 <i>SELF DRIVING FOR TEACHER</i>.....</b>	<b>15</b>
A. Era Pendidikan Baru Abad 21.....	15
B. 7 Elemen Self Driving.....	21
C. Praktek Pembelajaran Abad 21.....	25
D. Rangkuman Materi .....	33
<b>BAB 3 PENDIDIKAN JARAK JAUH DI ERA PANDEMI...</b>	<b>36</b>
A. Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh di Masa Pandemi.....	36
B. Perencanaan Model Pendidikan Jarak Jauh.....	41
C. Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi	48
D. Rangkuman Materi .....	57

BAB 4 DIGITAL LITERASI.....	60
A. Cakap Bermedia Digital.....	60
B. Digital Literasi dalam berbagai perspektif.....	70
C. Bentuk Literatur Digital Literasi.....	74
D. Rangkuman Materi .....	79
BAB 5 <i>MOBILE LEARNING</i>	82
A. Pengertian Mobile Learning.....	82
B. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning.....	85
C. Rangkuman Materi .....	89
BAB 6 <i>E-LEARNING DESAIN</i>	91
A. Pengertian E-Learning.....	91
B. Partisipasi Pebelajar dalam E-Learning.....	94
C. Rangkuman Materi .....	99
BAB 7 <i>ONLINE EVALUATION</i> .....	102
A. Media Evaluasi Pembelajaran .....	102
B. Pembelajaran Tematik .....	105
D. Rangkuman Materi .....	107
BAB 8 <i>VIRTUAL CLASSROOM</i> .....	109
A. <i>Virtual Classroom</i> .....	109
B. Media <i>Virtual Classroom</i> Adalah Lingkungan Belajar Online .....	112
C. Studi Kasus tentang Adopsi dan penggunaan Synchronous Ruang Kelas Virtual .....	116
D. Rangkuman Materi .....	119

BAB 9 MEWUJUDKAN GURU PROFESIONAL DAN <i>STUDENT WELL BEING</i>	121
A. Guru Profesional Pada Era Sekarang Ini.....	121
B. Membangun Pola Pikir Positif.....	124
C. Relasi Positif sebagai Kekuatan Kerangka <i>Well-being</i> .....	126
D. Rangkuman Materi .....	128
BAB 10 GAMIFIKASI .....	131
A. Konsep Dasar Gamifikasi .....	131
B. Peran Gamifikasi Dalam Pembelajaran .....	134
C. Rangkuman Materi .....	136
BAB 11 YOUTUBE UNTUK PENDIDIKAN DAN CREATIVE VIDEO MAKING .....	138
A. Youtube Pendidikan .....	138
B. Creative Video Making .....	141
C. Rangkuman Materi .....	144
BAB 12 PEMBELAJARAN ONLINE SEAT SFH ( <i>SCHOOL FROM HOME</i> ) .....	146
A. Pembelajaran Online Seat SFH .....	146
B. Dinamika Pembelajaran Online Seat SFH ....	149
C. Rangkuman Materi .....	151
DAFTAR PUSTAKA .....	153
GLOSARIUM .....	158
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	161



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Peran Media Pembelajaran di Era Digital**

Dalam penyusunan buku ajar media pembelajaran ekonomi berwawasan literasi baru di era revolusi industry 4.0 tujuan instruksional agar mahasiswa mampu memahami berkembang IPTEKS mendorong perubahan pada pembelajaran, termasuk perubahan pada menyajikan materi pembelajaran. Untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran, lingkungan belajar baru berbasis literasi sedang dikembangkan. Permasalahan yang sering muncul adalah guru kurang kreatif dalam menerapkan metode pembelajaran. Peserta kurang termotivasi untuk belajar karena pembelajaran yang berlangsung sangat memuaskn dengan metode tradisional. Di kelas, sebagian guru masih mengandalkan metode pengajaran standar. Efek yang ditimbulkan secara terus menerus siswa cenderung belajar hanya untuk mendengarkan saja kurang adanya pemahaman terhadap materi. Proses belajar selanjutnya akan terhambat karena motivasi siswa untuk belajar menjadi rendah. Pembelajaran seperti itu juga memberikan

dampak negative yang signifikan, karena siswa dalam belajar sebagai obyek yang diberikan perlakuan saja. Hasil dari proses pembelajaran kurang dievaluasi kembali oleh guru. Dari sudut pandang berbagai teori belajar, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang baik terdiri dari siswa tidak hanya menjadi objek, tetapi juga subjek, dan ketika ini terjadi, diharapkan siswa akan lebih aktif dan termotivasi. Ikuti pembelajaran dan pahami penjelasan yang diberikan.

Banyak guru sudah mengetahui bahwa media sangat berguna. Media menawarkan sesuatu yang baru kepada siswa, tetapi tidak semua guru tahu bagaimana menggunakannya dengan baik. Oleh karena itu, media terkadang menghambat pembelajaran alih-alih membantu siswa belajar. Media yang digunakan haruslah sesuai dengan karakter anak didik dan lingkungan yang ada. Agar media tersebut dapat digunakan secara efektif dan efisien dan siswa tertarik untuk mengikutinya.

Guru harus pandai menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan penting kepada siswa. Lingkungan belajar yang baik dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran

sehingga siswa tidak bosan saat belajar. Lingkungan belajar yang tepat dalam lingkungan belajar mengarah pada hasil yang memuaskan, termasuk perubahan perilaku siswa. Menggunakan alat yang tepat untuk menyampaikan materi menghasilkan hasil yang baik. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan oleh semua siswa dan peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih bertanggung jawab dan mandiri serta memiliki pandangan jangka panjang terhadap pembelajaran mereka. Media pendidikan dapat digambarkan sebagai media yang berisi informasi atau pesan pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau tujuan pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media dalam proses belajar mengajar, namun guru harus hati-hati dalam memilih media. Di era digital, pendidik harus dapat menggunakan lingkungan belajar modern selain lingkungan belajar klasik.

Menurut (Hasan et al., 2020) dalam penelitiannya tentang pengaruh penggunaan media terhadap komunikasi dan pembelajaran adalah: (1)

tersampainya tujuan pembelajaran; (2) Pembelajaran menjadi hidup dan kondusif. (3) proses pembelajaran meningkatkan motivasi siswa. (4) waktu tersistem dengan baik. (5) prestasi belajar meningkat. (6) Proses pembelajaran lebih fleksibel; (7) dampak positif perkembangan sikap dan perilaku yang baik; dan (8) peran pendidik sebagai fasilitator dan motivator.

## **B. Media Pembelajaran Dalam Teori Belajar**

Teori belajar merupakan acuan asumsi tentang proses belajar yang didukung oleh penelitian dan pengalaman. Ini berfokus pada aspek yang berbeda seperti pembelajaran siswa dan keadaan psikisnya. Ada empat pendekatan terkait teori belajar: perilaku, kognitif, konstruktivis, dan psikososial. Ada empat teori umum belajar dalam pendidikan. Teori pertama adalah sudut pandang perilaku. Karakteristik pembelajaran perilaku meliputi (1) partisipasi siswa yang aktif lebih ditekankan; (2) Materi yang dikemas semaksimal mungkin dan mudah dipahami (3) feed back perlu ditekankan kepada siswa agar memperoleh hasil yang maksimal. Teori lain adalah perspektif kognitif, dengan sudut pandang kemampuan berpikir secara kritis, teretis, dan praktis. Teori ketiga adalah teori

konstruktivis. Ini adalah latihan yang melampaui keyakinan kognitif. Teori ini melihat partisipasi siswa dalam pengalaman yang diperoleh setelah mengamati atau melakukannya secara langsung, selanjutnya untuk memberikan saran dan masukan terkait masalah yang diamati untuk dicarikan solusi yang terbaik. Informasi itu menghasilkan informasi baru yang lebih valid. Perspektif terakhir, perspektif sociopsychological, meneliti efek dari organisasi kelas sosial pada pembelajaran. Ini termasuk struktur grup kelas, struktur hak istimewa kelas, dan struktur hadiah. Keterampilan ini tertanam dalam media pendidikan dan teknologi pembelajaran yang membantu menciptakan lingkungan belajar di mana siswa terlibat secara aktif. Menerapkan Teknologi dalam Pembelajaran membimbing kita dalam menerapkan multimedia. Multimedia adalah penyajian materi melalui kata-kata dan gambar. Proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dengan menyajikan materi berupa produk multimedia. Artinya produk multimedia menyediakan saluran interaktif bagi siswa untuk memahami materi dari perspektif yang berbeda. Teks, gambar, video, audio dan animasi.

### **C. Filosofi Media dalam Pendidikan dan Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif. Media merupakan bagian dari strategi pembelajaran, penampung atau penyalur pesan dan materi yang disampaikan kepada atau dari penerima pesan, proses pembelajaran adalah pesan pembelajaran tercapai. Berdasarkan hal tersebut, lingkungan belajar dapat diartikan sebagai alat yang digunakan oleh guru yang mendukung keberhasilan belajar dan membangkitkan minat belajar siswa. Penggunaan berbagai jenis media yang diciptakan oleh teknologi baru di kelas mengarah pada pembelajaran yang lebih baik dan kurang personal. Dengan kata lain, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi tidak manusiawi. Padahal, penggunaan lingkungan belajar yang serba guna memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk menggunakan media yang tepat sesuai dengan karakteristik pribadinya. Dengan kata lain, siswa dihargai martabat kemanusiaannya melalui kebebasan untuk membuat pilihan sesuai dengan kemampuannya, dan menurut metode dan alat pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan teknologi

tidak berarti dehumanisasi. Bagaimana guru melihat siswa dalam proses pembelajaran itu penting. Ketika guru melihat siswa sebagai orang dengan kepribadian yang berbeda, harga diri, motivasi dan kemampuan pribadi, proses pembelajaran berlanjut melalui penggunaan atau non-penggunaan media yang dihasilkan oleh teknologi baru. Gunakan pendekatan humanistik. Oleh karena itu, selain memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, pemilihan media hendaknya digunakan secara optimal untuk memahami faktor-faktor yang mempengaruhi pentingnya observasi dan menjelaskan observasi agar proses pembelajaran berlangsung harus melakukannya. Studi psikologis menunjukkan bahwa anak-anak belajar hal-hal konkret lebih mudah daripada hal-hal abstrak. Ada ketidaksepakatan tentang hubungan antara kontinum konkret-abstrak dan penggunaan lingkungan belajar. Artinya (1) pembelajaran harus mencakup periode pembelajaran dengan gambar dan film, dan kemudian pembelajaran dengan simbol. Sampai orang dewasa, bukan hanya anak-anak. (2) Konsep nilai untuk platform penanaman realistik. Dia menciptakan media pada berbagai tingkat jenis, dari yang paling konkret

hingga yang paling abstrak. (3) menciptakan tingkat konkrit-abstrak berdasarkan partisipasi siswa dengan pengalaman nyata, kemudian siswa menjadi pengamat peristiwa nyata, pengamat peristiwa yang disajikan media massa; Siswa dan mungkin juga siswa sebagai pengamat peristiwa yang direpresentasikan sebagai simbol.

Singkatnya, siswa sangat diuntungkan dengan pembelajaran dengan media yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya. Siswa yang memilih gaya belajar visual menggunakan media visual seperti foto, grafik, video, dan film dalam pembelajarannya. Di sisi lain, siswa yang memilih gaya belajar auditori lebih memilih belajar melalui media audio seperti radio, rekaman audio dan ceramah guru. lebih nyaman.

#### **D. Kedudukan Media Dalam Pembelajaran**

Pembelajaran dapat disebut sistem karena melibatkan komponen-komponen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen saling berhubungan erat dan membentuk satu kesatuan.



Proses perencanaan pembelajaran selalu diawali dengan pengembangan tujuan pembelajaran dan biasanya dengan penciptaan tujuan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, kita juga dapat berbicara tentang proses komunikasi. Selama fase proses komunikasi ini, ada urutan di mana informasi atau pesan dikirim dari berbagai sumber pesan ke penerima pesan. Peran media dalam komponen pembelajaran juga sangat penting.

Proses pembelajaran memiliki tingkatan proses aktivitas dengan adanya media pembelajaran.

1. Pemrosesan data tingkat pertama.
2. Penyediaan informasi.
3. Penerimaan informasi
4. Pemrosesan data lanjut
5. Respons siswa.
6. Diagnosis oleh pendidik.
7. Pengiriman kinerja

Komunikasi sering menggunakan media sebagai pembawa informasi dan dalam bidang pendidikan. Waktu kelas sangat singkat dan terbatas, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran di dalam kelas memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan waktu yang dibutuhkan untuk mendistribusikan materi

siswa. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menyajikan materi yang diberikan secara singkat dan efisien sekaligus menyampaikan banyak informasi kepada siswa. Berikut adalah pentingnya media sehingga memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran. Properti yang dilakukan untuk mereview, penyimpanan, pemeliharaan, dan pembangun peristiwa. Acara direkonstruksi dengan mengumpulkan melalui media seperti foto, kaset video, kaset audio, cakram kompu ter dan film. Segala sesuatu yang ditangkap oleh kamera dapat dibuat ulang dengan mudah dan mudah digunakan saat dibutuhkan. Misalnya, kejadian yang jarang terjadi disimpan untuk persistensi dan digunakan dalam media pembelajaran. Perubahan media acara bersifat operasional. Misalnya, fitur selang waktu dapat mengurangi insiden yang berlangsung beberapa hari hingga beberapa menit. Misalnya, bagaimana proses larva, namun selain fitur time lapse, ada juga fitur slow motion yang bisa digunakan untuk memperlambat video. Misalnya gerakan reaktif suatu benda dapat diperlambat sehingga siswa dapat melihat gerakan tersebut dengan jelas. Edit video, acara, dan media lainnya untuk memastikan pengajar hanya melihat hal-hal

yang penting. Perhatian yang cermat harus diberikan pada kesesuaian media dari fitur operasional ini. Ini karena setiap kesalahan dalam memotong bagian video atau urutan video menyebabkan penyimpangan dari arti sebenarnya dari video.

Peran media dalam proses pembelajaran adalah:

1. Alat bagi pendidik sebagai wahana untuk menjelaskan materi pembelajaran secara lisan.
2. Alat yang berfungsi untuk merangsang kemampuan berpikir siswa , contohnya kritis dalam memebrikan pertanyaan dan memberikan masukan langsung diwaktu diskusi dalam proses pembelajaran.
3. Tool meningkatkan pengalaman belajar bagi guru dan siswa.

Secara umum media memiliki kegunaan sebagai berikut:

1. Jelaskan pesannya, berhati-hatilah agar tidak terlalu bertele-tele.
2. Untuk mengatasi batas ruang, waktu dan perasaan.
3. Koneksi yang lebih langsung antara siswa dan pembelajaran.

## **E. Penggunaan Media Dalam Perspektif Pendidikan dan Pembelajaran**

Media merupakan segala bentuk & saluran yg dipakai orang buat mengungkapkan pesan & liputan. Terkait Dalam pengertian ini, media bisa dikatakan menjadi indera yg dipakai buat mengungkapkan pesan berdasarkan pengirim pesan pada penerima pesan. Tentu saja, beberapa proses komunikasi wajib dilakukan pada kaitannya menggunakan penyampaian pesan berdasarkan pengirim pesan pada penerima. Tentunya supaya pesan yg dikirim bisa diterima menggunakan baik sang penerima, pesan yg dikirim wajib kentara supaya proses komunikasi bisa berlangsung secara efektif. Dalam konteks pernyataan ini, terdapat empat komponen yg pada setiap komunikasi: penyedia, penerima, & media. Media adalah satu komponen yg sine qua non pada proses komunikasi. Komponen lainnya merupakan: Sumber Informasi, liputan & penerima liputan. apabila galat satu berdasarkan ketiganya nir terdapat, maka proses komunikasi nir bisa berjalan. Konsep asal atau penerima liputan adalah konsep yg relatif. Seseorang bisa bertindak menjadi asal liputan dalam satu ketika, & dalam ketika lain (atau dalam

waktu yg sama) menjadi penerima liputan. Namun, nir seluruh pemrosesan liputan bersifat timbal pulang atau resiprokal. Komunikasi memegang peranan krusial pada pembelajaran. Agar komunikasi antara pendidik & siswa bisa berjalan menggunakan baik & supaya siswa bisa mendapat liputan yg diberikan sang pendidik, maka pendidik perlu memakai media buat belajar. Peran media pada konsep teknologi pendidikan nir hanya buat memediasi interaksi antara asal (pengajar) & penerima (murid), mereka jua adalah bagian yg nir terpisahkan, berinteraksi & berinteraksi antar elemen, mempunyai dampak. Dalam konteks ini, baik pengajar juga kitab teks, e-learning & lingkungan sekolah adalah media pembelajaran yg adalah wahana penyampaian pesan pembelajaran, pribadi mengikuti contoh pembelajaran, yaitu pendidik berperan menjadi media liputan. Media pembelajaran merupakan materi ajar & materi ajar. Segala sesuatu yg bisa dipakai buat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, atau keterampilan murid buat menaikkan proses belajar. Media pembelajaran mewakili hal-hal yg sulit digambarkan, dikunjungi, atau ditinjau sang murid lantaran terlalu akbar

misalnya rapikan surya, terlalu mini misalnya virus, atau terlalu usang prosesnya. Keberadaan media memungkinkan kita buat mengatasi keterbatasan yg terdapat. Misalnya, melalui penggunaan aneka macam media berupa contoh, peta, denah, foto, video, film, kunjungan lapangan, & lain-lain, media pembelajaran bisa menaruh pengalaman belajar yg konkret & pribadi pada murid. Dengan cara ini, murid secara pribadi mencicipi & melihat keterkaitan antara teori & praktik, dan tahu penerapan sains pada bidang ini. Media pembelajaran mendorong murid buat berpikir imajinatif & kritis, menyebarkan keterampilan & sikap, sebagai akibatnya menumbuhkan kreativitas & karya inovatif. Dengan media ini, Anda bisa menjangkau murid Anda tanpa batas pada lokasi yg tidak selaras setiap waktu, sebagai akibatnya mereka bisa menaikkan efisiensi proses pembelajaran.

## **BAB II**

### ***SELF DRIVING FOR TEACHER***

#### **A. Era Pendidikan Baru**

Abad 21 disebut juga abad pencerahan dan abad globalisasi, dan kehidupan manusia di abad 21 sedang mengalami perubahan mendasar yang berbeda dengan abad sebelumnya. Globalisasi hingga saat ini Globalisasi telah terjadi lebih awal, seperti halnya Amerika Utara, Eropa, dan Eropa Timur. Negara-negara Asia suatu hari nanti akan menjadi seperti negara-negara Barat, bahkan jika mereka tidak bersatu karena keragaman budaya dan etnis mereka. Negara dan pasar bisa menjadi satu, dan mata uang bisa menjadi satu. Jadi, di mana di masa lalu pasar adalah satu negara, hari ini karena globalisasi menjadi satu kesatuan komunikasi yang utuh (JICA, 2016). Abad ke-21 juga dikenal sebagai Abad Pengetahuan. Di zaman sekarang ini, semua pendekatan alternatif untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks yang berbeda menjadi lebih berbasis pengetahuan. Upaya pemenuhan kebutuhan pendidikan berbasis pengetahuan, pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan, pemberdayaan dan

pembangunan sosial berbasis pengetahuan, dan pengembangan industri berbasis pengetahuan (Mukhadis, 2013: 115). Selain itu, ciri-ciri abad 21 adalah: (1) Banyaknya informasi yang dapat dipanggil kapan saja, di mana saja. (2) komputasi lebih cepat; (3) Otomatisasi tugas rutin. (4) Komunikasi Kapan Saja, Di Mana Saja (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek, Litbang, 2013).

Kita baru sepuluh tahun memasuki abad ke-21, tetapi kita merasakan pergeseran dalam dunia pendidikan, bahkan yang besar pada tingkat filosofi, fokus, dan arah. sasaran. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa kemajuan ilmu pengetahuan dipicu oleh lahirnya komputasi dan teknologi. Alat apa yang akan digunakan untuk memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya bidang ilmu kognitif, ilmu biomolekuler, teknologi informasi, dan nanosains, serta menjadi kolektif ilmiah yang akan membentuk abad ke-21? Salah satu fitur yang paling terlihat di abad ke-21, ketika dunia sains menjadi lebih saling berhubungan dan sinergi di antara mereka semakin cepat. Berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengajaran, faktor “ruang dan waktu” tampak semakin sempit dan

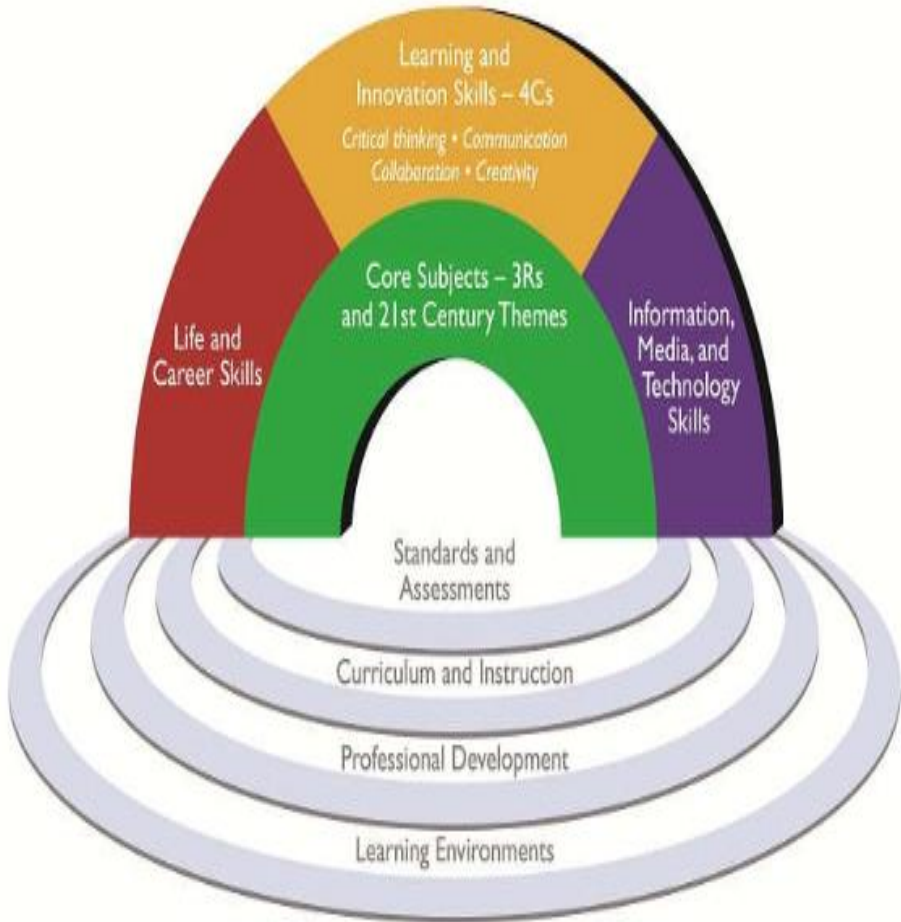


menentukan kecepatan dan keberhasilan perolehan pengetahuan manusia. (BSNP: 2010).

Dalam konteks perencanaan pendidikan, otonomi penyelenggaraan pendidikan menjadi sangat penting, sejalan dengan tekad dan upaya untuk lebih memperkuat masyarakat. Peran pendidikan dalam pembangunan bangsa telah diakui sejak rancangan undang-undang dasar 1945, terutama dalam menghadapi Zaman Ilmu Pengetahuan. Mustahil suatu bangsa bersaing dalam kehidupan zaman pengetahuan tanpa bangsa yang cerdas. Bagaimana peran pendidikan dalam pembangunan nasional diakui sejak penyusunan UUD 1945, terutama dalam menghadapi globalisasi.

Tuntutan di atas untuk perubahan cara berpikir orang di abad ke-21 membutuhkan perubahan besar dalam pendidikan negara juga. Mengubah sistem pendidikan di Indonesia bukanlah tugas yang mudah. Sistem pendidikan Indonesia adalah salah satu yang terbesar di dunia dengan sekitar 30 juta siswa, 200.000 sekolah dan 4 juta guru di daerah yang kira-kira seukuran benua Eropa. Tetapi jika kita tidak ingin binasa dalam perubahan zaman global, perubahan ini sangat penting.

## 21st Century Student Outcomes and Support Systems



Partnership for 21st Century Skills: Framework for 21st Century Learning

Gambar 1. Framework Pembelajaran Abad ke-21

Sejalan dengan itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merumuskan bahwa abad dua puluh satu memperoleh pengetahuan paradigma menekankan pada kemampuan mahasiswa untuk menemukan dari berbagai sumber, merumuskan masalah, mengandaikan analitis dan berkolaborasi dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah (Kemendiknas dan Penelitian dan Pengembangan Kebudayaan, 2013). Klarifikasi abad kedua puluh satu memperoleh pengetahuan tentang kerangka kerja menurut (BSNP: 2010) adalah sebagai berikut: (a) Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dalam rangka belajar memecahkan masalah; (b) kerjasama baik secara tim atau kelompok dengan aktif selalu mengkomunikasikan antara satu dengan yang lainnya, atau dengan pihak lain yang ada; (c) kemampuan berkreasi dan berinovasi (creative and innovation skills), mampu mengembangkan kreativitasnya untuk mencapai berbagai keberhasilan yang progresif; d) keterampilan TIK, mampu menggunakan statistik dan usia pertukaran verbal untuk meningkatkan efisiensi umum dan praktik sehari-hari; (e) literasi informasi dan media, mampu menggunakan berbagai cara verbal untuk mengenali

dan menggunakan ide yang berbeda untuk bertukar dan melakukan olahraga, kerjasama dan interaksi dengan berbagai pihak.



Gambar 2. Pergeseran Paradigma Belajar Abad ke-21

Setiap orang membutuhkan pengetahuan dan keterampilan dalam berpikir kritis, literasi digital, literasi informasi, literasi media dan literasi TIK untuk menguasai pembelajaran di abad 21 (Frydenberg & Andone, 2011).

## **B. 7 Elemen *Self Driving***

Manusia diberi "kendaraan" yang disebut "Self" sejak mereka dilahirkan. Kita bisa memilih menjadi pengemudi atau penumpang mobil. Seorang pebalap yang dapat memaksimalkan potensinya dan mencapai hal-hal yang tidak pernah ia bayangkan mungkin terjadi. Mentalitas co-driver yang ditanamkan sejak kecil hanya mengarah pada frustrasi dan pengendalian diri. Beberapa langkah diperlukan untuk mengubah co-driver yang buruk menjadi co-driver yang baik dan menumbuhkan mereka menjadi driver yang baik. Anda mulai menghindari hal yang sama dan mengharapkan hal yang berbeda. Kemudian ubah lingkungan kita, Anda adalah teman Anda. Kemudian self-healing atau terapi diri, sebaiknya dengan bantuan orang lain melalui psikolog atau leader/mentor. Tahap ini saja tidak cukup. Itu hanya mengubah penumpang yang buruk menjadi yang baik.

Mengubah penumpang yang baik menjadi pengemudi yang baik membutuhkan latihan untuk keluar dari zona nyamannya.

Bagaimana membudayakan prinsip-prinsip yang harus dimiliki .

#### 1. Disiplin diri

Bangun disiplin diri. berikut adalah beberapa hal yang dilakukan dengan

- a. penetapan tujuan
- b. Pelajari aturannya
- c. Menghilangkan perilaku buruk
- d. Bertanggung jawab
- e. Manajemen tenggat waktu
- f. Menjadikan gaya hidup sederhana.

#### 2. Ambillah Risiko

Upaya yang dapat dilakukan oleh seseorang yang ingin menjadi pengemudi, yaitu dengan mendidik dirinya sendiri untuk menghadapi resiko. Berikut adalah beberapa tips untuk berlatih mengambil risiko.

- a. Jangan buang waktu
- b. Latih persepsi Anda
- c. mengembangkan persepsi
- d. investasi

- e. belajar
- f. keterampilan mengukur

### 3. *Play To Win*

Latihan berikut bisa kita lakukan jika ingin menjadi pribadi yang unggul, dari penumpang menjadi pengemudi.

sebuah.

- a. Harga diri positif
- b. Bersedia menerima kekalahan
- c. melatih optimisme yaitu mengatasi rasa takut
- d. Bangun standar tinggi
- e. Sabar
- f. Latih pikiranmu

### 4. *The Power of Simplicity*

Untuk menjadi seorang pengemudi, dibutuhkan serangkaian latihan untuk menjadi pribadi yang gesit, sederhana, tidak sombong, tetapi juga tidak bodoh, tidak mabuk atau jalan pintas yang mengesankan.

- a. berlatih mengedit
- b. ramah
- c. dapat diprediksi yaitu untuk menyembunyikan
- d. pengurangan
- e. Atur dan kategorikan

- f. Memberi saran (evaluasi)
- g. Disederhanakan, dan bersyukur

#### 5. *Creative Thinking*

Berikut ini adalah latihan dasar berpikir kreatif.

- a. Berpikir panjang
- b. brainstorming
- c. visi

#### 6. *Critical Thinking*

Ada banyak latihan untuk melatih berpikir kritis. Membaca debat terkenal, menonton film dan iklan bersama, mengkritik buku, dan mengajukan pertanyaan (misalnya, wawancara bermain peran dengan karyawan bermasalah) Direkomendasikan. Selain itu, agar dapat diterima sebagai orang yang memiliki standar berpikir kritis, terbuka, jujur, berani, sabar, sangat mencintai orang lain, tidak mudah marah, dan sadar diri. Juga, Anda dapat melatih diri sendiri. Rentan, rentan terhadap kritik, dan mandiri.

#### 7. *Growth Mindset*

Cara berlatih untuk mengembangkan mindset seorang driver adalah

- a. Hadapi tantangan baru.
- b. Carilah kritik dan saran dari orang-orang yang kritis



- c. Biasakan menghadapi hal-hal sulit yang mungkin tidak ingin dilakukan orang lain
- d. Pergi ke orang-orang sukses dan belajar dari mereka.

Dalam situasi sekarang ini semuanya membutuhkan dedikasi, ketekunan dan kesulitan. Inovasi di dunia lahir karena ada kesulitan. Untuk itu, kata dia, guru, dosen, mahasiswa, atau orang tua tidak boleh menyerah begitu saja dengan sulitnya pelaksanaan PJJ. dikatakan. Menggunakan teknologi untuk menciptakan pola belajar baru yang memudahkan siswa untuk mengikuti instruksi.

### **C. Praktek Pembelajaran Abad 21**

Ada beberapa hal yang terkait dengan pergeseran paradigma pembelajaran. Jadi dulunya *teacher center*, sekarang *student center*, dulu pembelajaran satu arah, dulu interaktif, dulu terisolasi. Sekarang dalam konteks dunia nyata, hubungan satu arah yang sebelumnya menjadi kolaboratif. Dulunya satu alat sekarang multimedia. Pembelajaran di abad 20 dan pembelajaran di abad 21 adalah proses belajar yang berbeda. Dengan kata lain, abad ke-20 lebih berpusat pada guru, pengajaran langsung dan lebih

berorientasi pada materi, sedangkan abad ke-21 lebih berpusat pada siswa dan interaktif.

Mengapa guru perlu memahami model pembelajaran abad 21? Tujuan utama pembelajaran di abad 21 adalah untuk mengembangkan keterampilan belajar individu dan untuk mendukung pengembangan peserta didik yang aktif dan mandiri sepanjang hidup mereka. Karena itu, guru harus menjadi “pelatih pembelajaran” yang membantu siswa mengembangkan keterampilannya.

Berdasarkan hasil analisis, di era informasi dimungkinkan untuk mensintesis pengetahuan dan informasi yang berasal dari berbagai karakteristik dan praktik umum, hal-hal yang harus dipelajari di abad ke-21. Belajar di era informasi menurut Trilling dan Hood (1999:11).

No	Masa Industri (Industrial Age)	Masa Pengetahuan (Knowledge Age)
1	Pendidik memegang kekuasaan penuh untuk proses belajar, semua berpusat pada guru	Pendidik sebagai fasilitator
2	pendidik sebagai sumber ilmu dan pengetahuan	pendidik sebagai teman belajar
3	belajar berpusat pada kurikulum (direct learning)	belajar berpusat pada siswa
4	belajar dibatasi oleh waktu dan terjadwal	belajar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan
5	belajar berbasis fakta	belajar berbasis project (project based) dan masalah (problem based)
6	teoritis, ABSTRAK, dan survey	nyata, proses dan refleksi
7	drill & practice	inquiry & design
8	sesuai aturan dan prosedur	menemukan (discovery)
9	bersaing (competitive)	collaborative
10	fokus pada permasalahan di kelas	fokus pada permasalahan sosial
11	pembelajaran sesuai dengan norma yang ada	pembelajaran lebih kreatif
12	komputer sebagai subject belajar	komputer sebagai media untuk pembelajaran
13	media presentasi berbasis statis	media presentasi yang lebih dinami
14	komunikasi antar pelajar terbatas di kelas	komunikasi antar pelajar menjadi tidak terbatas
15	Penilaian di lakukan berdasarkan hasil tes	Penilaian ditinjau dari berbaqai aspek

Sumber: Trilling and Hood (1999 : 11)

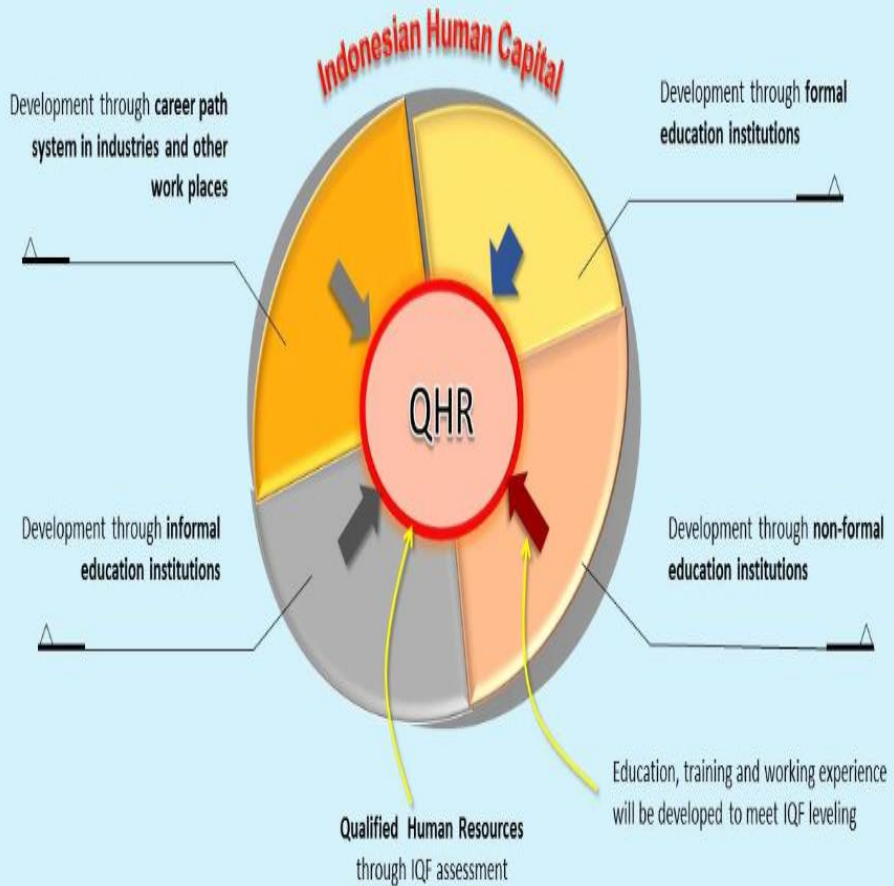
Dari tabel di atas terlihat bahwa peralihan pembelajaran dari era industri ke era informasi adalah. Pembelajaran era informasi didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang dirancang oleh guru untuk mengembangkan pemikiran kreatif, inovatif, tanggung jawab dalam memanfaatkan informasi yang ada serta bijak dalam menggunakan informasi yang diperoleh untuk membantu menyelesaikan masalah atau meningkatkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya guru untuk memotivasi, membimbing, membimbing dan mendorong siswa selama proses pembelajaran. Belajar dalam pengertian ini adalah pembentukan pengetahuan melalui kegiatan belajar kognitif siswa daripada proses memperoleh pengetahuan. Pelatihan terdiri dari dua bagian dan fitur utamanya adalah: (1) Proses pembelajaran memaksimalkan proses mental siswa dan menuntut aktivitas berpikir siswa. (2) Tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Kegiatan berpikir membantu siswa mengelola pengetahuan yang telah mereka peroleh.

Sebuah studi yang dilakukan di Jepang selama era Revolusi Industri 4.0 yang sangat berteknologi tinggi mengeksplorasi sifat kebutuhan keterampilan

dan keahlian yang berubah dan kompleksitasnya yang berubah, dan mengandalkan keterlibatan sektor swasta untuk diklaim dapat membantu sebagian besar penduduk. masyarakat akan terdidik, terutama mereka yang memiliki sumber daya terbatas untuk mendapatkan pendidikan. Perkembangan teknologi telah mengubah tren pekerjaan dari teknis menjadi berbasis pengetahuan. Teknologi, pengetahuan dan inovasi adalah faktor kunci dalam produksi saat ini. Aset organisasi yang paling berharga, perusahaan, apakah mereka bisnis atau tidak, adalah karyawan mereka yang berpengetahuan dan produktif. Era Pengetahuan, yang ditandai dengan datangnya Revolusi Industri 4.0, membutuhkan seperangkat keterampilan baru yang mencakup tidak hanya keterampilan keras, tetapi juga keterampilan lunak, seperti pemecahan masalah, keterampilan analitis, bekerja dalam kelompok penelitian, pekerjaan lingkungan. tim dll meningkat. Komunikasi yang efektif berdasarkan pendidikan harus memberikan keterampilan dan kompetensi yang memungkinkan orang untuk berpartisipasi dalam masyarakat dan menjalani kehidupan yang sukses. Kompetensi dan keterampilan berubah dari waktu ke waktu. Pria abad

ke-19 yang sukses di usia 20-an adalah pria yang memiliki keterampilan membaca, menulis, berhitung, sains, dan menerapkan keterampilan itu untuk produksi massal. Kemampuanmu tidak berguna selama ini. Age of Knowledge keterampilan dan kemampuan muncul dengan revolusi informasi dan teknologi. Akibatnya, orang lebih terhubung dari sebelumnya, memberikan peluang untuk pertumbuhan bisnis dan ekonomi, akses ke informasi, komunikasi, penggunaan bahasa, dan penciptaan teknologi baru penting untuk produktivitas tenaga kerja. Itu penting. Kehadiran universitas dalam pelatihan profesional dapat lebih diperluas dan tidak semua lulusan universitas memenuhi persyaratan kerja di sektor pendidikan. Relevansi menyediakan hubungan antara pekerjaan yang ada dan kemampuan lulusan untuk memenuhi persyaratan pekerjaan. Gelar universitas dianggap "gagal" jika lulusannya tidak dapat memenuhi persyaratan dan kebutuhan profesionalnya. Perubahan yang cepat dalam dunia kerja membutuhkan tinjauan terus-menerus terhadap pendidikan tinggi untuk memastikan bahwa apa yang diajarkan di kampus masih memenuhi tuntutan kehidupan kerja.

## Development of Qualified Human Resources



Gambar 3. Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia di Era Pengetahuan

Berdasarkan Paradigm Shift in Learning Partnerships for 21st Century Learning (P21), suatu kompetensi harus diamati secara rinci dan mengidentifikasi sesuai kebutuhan dunia usaha dan dunia isndustri pada suatu daerah. Sesuai dengan masa Revolusi Industri 4.0 (persaingan kerjasama dan kerjasama dalam persaingan melalui praktik pembelajaran di universitas), upaya pengembangan keterampilan individu mahasiswa saat ini menjadi sangat penting.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di perguruan tinggi merupakan suatu bentuk interaksi antara mahasiswa dengan sumber belajar, yang rancangan dan penggunaannya dapat dibentuk dan dikembangkan kearah perubahan baru yang lebih baik. Hal ini merupakan bentuk sinergi antara ranah kognitif, emosional, dan kinerja. Kuliah di perguruan tinggi merupakan upaya untuk mendorong pembentukan dan pengembangan keterampilan jangka pendek, menengah, dan panjang untuk memaksimalkan potensi individu guna memenuhi kebutuhan masyarakat Indonesia yang dinamis. Hal tersebut merupakan wujud dari upaya pemanfaatan.



Pembelajaran di perguruan tinggi diperlukan sebagai perantara antara pembentukan keterampilan individu dan tingkat masyarakat (bisnis dan industri) sebagai prasyarat pengembangan keterampilan individu dan kecakapan hidup dalam konteks kehidupan keluarga. Inisiatif untuk mempromosikan pembentukan dan pengembangan keterampilan (bisnis dan industri). Singkatnya, inti dari fungsi pembelajaran di perguruan tinggi adalah untuk memfasilitasi generasi inisiatif dan keakraban dengannya. Kegiatan pembelajaran yang mengarah pada pembentukan dan pengembangan keterampilan belajar pembelajaran.

#### **D. Rangkuman Materi**

Zaman sudah berubah, pola pendidikan dan pembelajaran sudah berbeda. Perguruan tinggi harus beradaptasi dengan segala bentuk perubahan dan perkembangan kontemporer. Kesiapan pemangku kepentingan pendidikan di Indonesia sangat dibutuhkan dalam menghadapi era perubahan yang dinamis ini, khususnya sistem pendidikan; kurikulum, metode pembelajaran, Kompetensi dan kapasitas dosen yang menguasai bidang praktik disesuaikan

dengan kurikulum mata kuliah yang diajarkan. Kita semua berharap untuk tetap resah di tengah hiruk pikuk Industri 4.0. Pedang bermata dua Industri 4.0 tidak hanya membawa manfaat bagi pelaku industri, tetapi juga tantangan baru bagi kehidupan profesional, khususnya bagi lulusan. Karena di era Revolusi Industri 4.0, dunia industri memadukan teknologi otomasi dengan teknologi siber. Tidak mengherankan bagi para pelaku industri bahwa era ini akan meningkatkan efisiensi manufaktur, produktivitas, dan daya saing produktivitas.

Bagi perguruan tinggi, ini merupakan tantangan yang harus dipenuhi dengan menyediakan tenaga yang 'terampil' dan 'manusiawi' yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan pasar kerja dan industri saat ini. Sementara itu, tahun 2022 beberapa sektor pekerjaan akan dihapus dan digantikan oleh pekerjaan baru. sedang tampil. Sementara itu, pekerjaan yang dimaksud termasuk pekerja pabrik, dengan analisis data, akuntan dan entri data digantikan oleh penggajian, digantikan oleh kecerdasan buatan (AI), ahli pembelajaran mesin dan perakitan. akan menjadi analisis data profesional. Menurut sebuah studi oleh Organisasi Perburuhan Internasional, hingga 58% dari

jenis pekerjaan yang ada saat ini akan hilang di masa depan. Sementara itu, 65% dari pekerjaan baru yang sebelumnya tidak diketahui akan terus diciptakan. Untuk itu, pemerintah dan perguruan tinggi diundang untuk melakukan pemetaan untuk membantu penempatan sumber daya manusia melalui pendidikan atau pelatihan sesuai kebutuhan pasar kerja.

Revolusi industri ini tidak bisa dihindari. Industri 4.0 membutuhkan kerjasama yang intensif antara pendidikan, bisnis dan pemerintah. Tanpa kerja sama, tidak masuk akal untuk meningkatkan keterampilan tenaga kerja melalui rangkaian program yang disponsori pemerintah.

## **BAB 3**

### **PENDIDIKAN JARAK JAUH DI ERA PANDEMI**

#### **A. Kebijakan Pendidikan Jarak Jauh Di Masa Pandemi**

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) menjadi strategi yang dipilih untuk menjamin keberlangsungan pendidikan siswa di Indonesia di masa pandemi COVID-19. Keputusan ini dibuat oleh berbagai kementerian dan otoritas terkait. (Kemendikbud RI, 2020). Alasan diadakannya PJJ adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dimana saja dan pemerintah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta pendidikan.

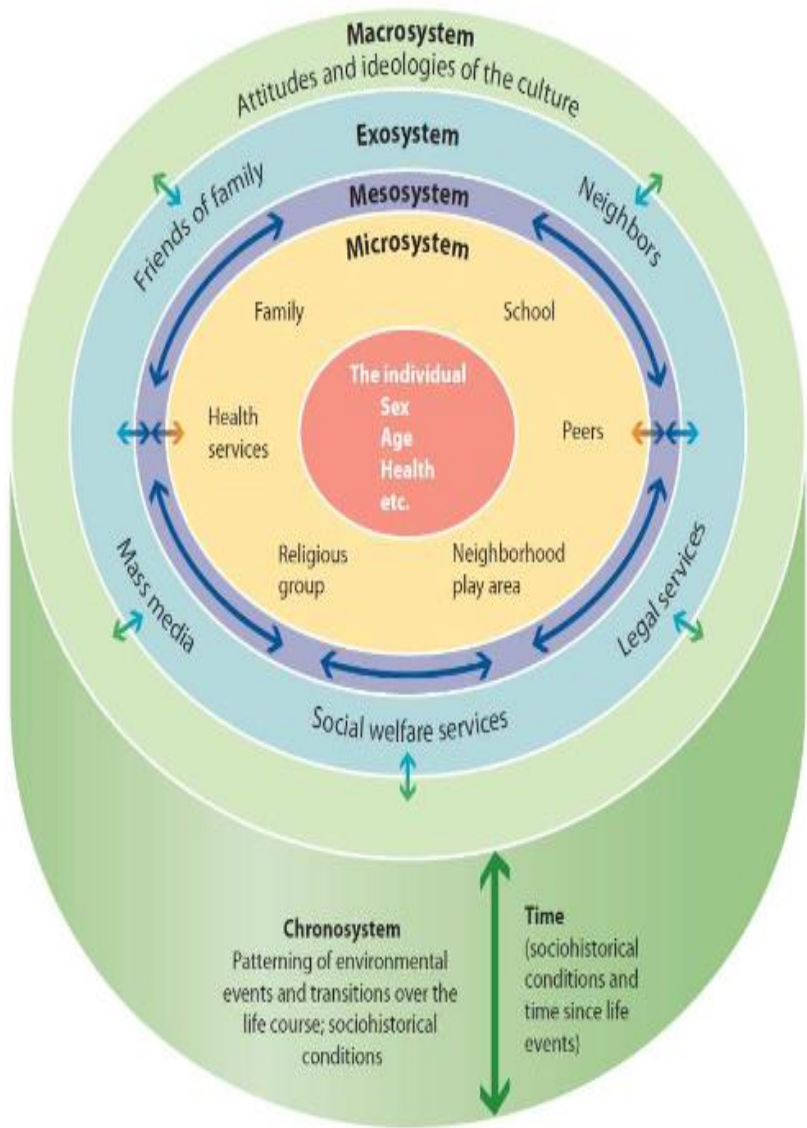
Pada tahap awal, pelaksanaan PJJ harus memperhatikan tingkat pendidikan dan situasi darurat yang berlaku di lokasi sekolah. Melalui paparan berbagi tingkat PAUD, pendidikan dasar dan menengah, Nadiem. Selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Makarim menginformasikan bahwa belajar mengajar tatap muka di sekolah hanya dapat berlangsung di sekolah hijau. jangkauan. Mengenai pendidikan tinggi, semua perguruan tinggi ditemukan melaksanakan PJJ tanpa terkecuali. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai sektor kunci

dalam hal ini telah menerapkan beberapa strategi untuk mendukung keberhasilan kebijakan PJJ. Pertama, sekolah akan mendapatkan Fleksibilitas untuk memanfaatkan Dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) dan Bantuan Operasional (BOP) selama masa darurat COVID-19. Dengan kata lain dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok pelaksanaan PJJ. Pembelian pulsa, paket data dan/atau layanan pendidikan online berbayar untuk guru dan/atau siswa. Dana BOS dan BOP juga diperbolehkan untuk pengadaan fasilitas bantuan kesehatan seperti pembelian cairan atau sabun. Alat kesehatan lainnya, antara lain hand sanitizer, disinfektan, masker atau alat bantu kebersihan, dan thermal gun (Kemendikbud, 15 Juni 2020). Memberikan Penyesuaian Uang Kuliah Tunggal (UKT), Bantuan Siswa dengan Kartu Indonesia Pintar (KIP), dan Afirmasi BOS dan BOS Kinerja untuk membantu siswa dan sekolah yang terdampak - Alokasi dana (Kemendikbud, 19 Juni 2020).

Banyak strategi yang telah diterapkan, namun masih terdapat kendala dalam pelaksanaan PJJ. Oleh karena itu, pada awal Agustus 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan

penyesuaian Pedoman Belajarnya selama COVID-19. Penyesuaian pertama, dimungkinkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, akan memungkinkan sekolah untuk memperluas pembelajaran langsung ke semua tingkat Zona Kuning. wajah. Kebijakan ini dibuat dengan mempertimbangkan risiko kesehatan yang sama dengan Zona Hijau, dan akan berdampak buruk jangka panjang bagi siswa Indonesia jika kondisi sekolah berlanjut tanpa tatap muka. Sekolah Zona Kuning dan Zona Hijau harus mendapatkan persetujuannya dari pemimpin dan kepala sekolah setempat untuk mengadakan kelas tatap muka. Kedua, penerapan kurikulum darurat, yaitu kurikulum adaptif yang mana? Pembentukan karakter cukup diserahkan kepada siswa sekolah dasar. Sekolah juga diberdayakan untuk menyesuaikan kurikulumnya secara mandiri agar tidak mengacu pada standar kurikulum nasional. Penyederhanaan keterampilan dasar ini juga didukung oleh Dewan Pendidikan KPAI dan Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI). Total jam wajib belajar, atau 24 jam per minggu, akan dihilangkan sebagai bagian dari penyesuaian kurikulum. Guru diharapkan untuk fokus pada kegiatan kelas interaktif tanpa mengikuti

pelajaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga telah mengeluarkan modul pendamping untuk guru, siswa dan orang tua. Ingatlah bahwa kolaborasi antara peran-peran ini sangat penting untuk keberhasilan PJ. Modul ini dirilis secara bertahap dan modul untuk mata pelajaran 1 dan 2 untuk sekolah dasar sekarang tersedia dapat diakses melalui tautan: [https://diterbitkan.olehb  
bersamahadapikorona.Kemendikbud.go.id/  
paket  
kebijakan pendidikan.](https://diterbitkan.olehbersamahadapikorona.Kemendikbud.go.id/paketkebijakanpendidikan)



Gambar 4. Kerangka Sistem oleh Bronfenbrenner  
(Sumber: Santrock, 2011)



Berdasarkan kerangka yang disajikan, kertas kerja ini membatasi masalah untuk memberikan rekomendasi strategi pembelajaran pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dihasilkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Kebijakan PJJ ini mencakup semua jenjang pendidikan: dasar, menengah, dan tinggi.

## **B. Perencanaan Model Pendidikan Jarak Jauh**

Rencana pembelajaran yang dibuat guru, yang biasanya dirancang untuk acara tatap muka, tidak dapat dilaksanakan saat ini karena Pandemi covid19. Untuk itu, guru perlu membuat rencana pembelajaran yang kontekstual, yaitu pembelajaran jarak jauh (PJJ) tanpa kelas tatap muka. PJJ diimplementasikan dalam dua cara: adalah web aktif dan nonaktif. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Iptek, 2020). Pembelajaran jarak jauh menjadi pilihan di tengah pandemi Covid-19. Kelas tatap muka tidak dapat diadakan sementara karena permintaan sosial dari pemerintah. PJJ adalah protokol kesehatan Covid-19 saat ini, sistem pelatihan yang paling sesuai berdasarkan jarak fisik untuk mencegah penyebaran

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. In *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains)* (Vol. 3, pp. 113-120).
- Agustini, D., Lian, B., & Sari, A. P. (2020). School'S Strategy for Teacher'S Professionalism Through Digital Literacy in the Industrial Revolution 4.0. *International Journal of Educational Review*, 2(2), 160-173.
- Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Technology in Education: Digital Literation and Self-Directed Learning in Students Students. *Jurnal Indigenous*, 2(1), 28-38.
- AMBARWATY, G. B. (2021). Strategi Kampanye Literasi Digital Melalui Media Sosial Instagram Siberkreasi.
- A'yuni, Q. Q. (2015). *Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif Tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital Pada Remaja Smp, Sma Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).

- Belawati, T., Nizam, N., Letak, P., Darmanto, B. A., Des, S., Kover, P., ... & Belawati, I. T. (2020). Potret pendidikan tinggi di masa covid-19.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Gilster, P., & Gilster, P. (1997). *Digital literacy* (p. 1). New York: Wiley Computer Pub.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Harisanty, D., Srirahayu, D. P., Anna, N. E. V., Mannan, E. F., Anugrah, E. P., & Dina, N. Z. (2021). Digital Literacy for Covid 19 Information in Indonesian Society. *Library Philosophy and Practice*, 1-14.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., MUSTARI, M., Ahmad, M., RIJAL, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping

- in Introductory Economics Course. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Hofhues, S., Hübner, S., Kreidl, C., Müller, J., Rowbotham, M., Riesenbeck, W., ... & Wode, B. (2017). *E-Learning 4.0: Mobile Learning, Lernen mit Smart Devices und Lernen in sozialen Netzwerken*. Walter de Gruyter GmbH & Co KG.
- Horton, W. (2011). *E-learning by design*. John Wiley & Sons.
- Kumar Basak, S., Wotto, M., & Belanger, P. (2018). E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis. *E-learning and Digital Media*, 15(4), 191-216.
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228.
- Pangestu, M. A. A., & Christin, M. (2022). Analisis Strategi Komunikasi Program Indonesia Makin Cakap Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam

- Meningkatkan Literasi Digital. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3272-3280.
- Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2005. Standar Nasional Pendidikan. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Poxon, B., & Involvement and Participation Association. (2007). *Using soft people skills to improve worker involvement in health and safety*. Health and Safety Executive.
- Rusydiyah, E. F., Purwati, E., & Prabowo, A. (2020). How to use digital literacy as a learning resource for teacher candidates in Indonesia. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 305-318.
- Sailah, I. (2008). Pengembangan soft skills di perguruan tinggi. *Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi*, 11.
- Sarrab, M., Elgamel, L., & Aldabbas, H. (2012). Mobile learning (m-learning) and educational environments. *International journal of distributed and parallel systems*, 3(4), 31.
- Shute, V., & Towle, B. (2018). Adaptive e-learning. In *Educational psychologist* (pp. 105-114). Routledge.

- Supatminingsih, T., Hasan, M., & Sudirman. (2020). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Suryadi, A. (2002). Pendidikan, Investasi Sumberdaya Manusia dan Pembangunan. *Jakarta: Balai Pustaka.*
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times.* John Wiley & Sons.
- Trilling, B., & Hood, P. (1999). Learning, technology, and education reform in the knowledge age or "we're wired, webbed, and windowed, now what?". *Educational technology*, 5-18.
- Zulkarnain, Z., Heleni, S., & Thahir, M. (2020, October). Digital literacy skills of math students through e-learning in COVID-19 era: a case study in Universitas Riau. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1663, No. 1, p. 012015). IOP Publishing.

## GLOSARIUM

Digital	bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer.
Download	proses transmisi sebuah file atau data dari sebuah sistem komputer ke sistem komputer yang lainnya
Gamifikasi	sebuah strategi atau konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, dimana merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam <i>game</i> .
Googling	sebuah aktivitas yang dilakukan orang untuk mencari data atau apapun menggunakan search google
Link	alamat yang menghubungkan satu halaman ke halaman lainnya di Internet
Literasi	sebagai kemampuan individu untuk membaca, menulis, berbicara, menghitung, dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan dalam pekerjaan, keluarga, dan masyarakat

Mobile	benda yang berteknologi tinggi dan dapat bergerak tanpa menggunakan kabel
Pandemi	terjadinya wabah suatu penyakit yang menyerang banyak korban, serempak di berbagai negara
PJJ	menurut Peraturan Menteri Nomor 7 tahun 2020, pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi
Revolusi Industri 4.0	sebuah fenomena dimana terjadinya kolaborasi antara teknologi siber dengan teknologi otomatisasi
Self Driving	cara mengubah mental passenger (penumpang) menjadi driver (pengemudi)
Transformatif	berubah-ubah bentuk (rupa, macam, sifat, keadaan, dsb.)
Upload	proses mengirim file yang tersimpan dari komputer lokal ke komputer sistem jaringan internet



Virtual	tampil atau hadir dengan menggunakan perangkat lunak komputer, misalnya di internet
Website	kumpulan informasi dalam bentuk halaman web yang saling tergabung di sebuah domain
Youtube	sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005

## RIWAYAT HIDUP PENULIS



**Ramadhan Prasetya Wibawa, S.Pd., M.Pd.**, lahir di Karanganyar, 26 April 1988. Menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK PAP FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta (2010). S2 di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sebelas Maret Surakarta (2013). Studi Lanjut S3 Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Malang (2021). Saat ini adalah Dosen Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas PGRI Madiun.

Beberapa karya penelitian yang didanai oleh DRPM Ristek Dikti diantaranya; yaitu Implementasi Sistem Ekonomi Berbasis Komunitas Sebagai Metode Alternatif Pengentasan Kemiskinan dan Pemberdayaan Ekonomi Kerakyatan Pada Masyarakat Madiun didanai Dikti Tahun 2017 dan Peran Perempuan Kepala Keluarga dalam Menjalankan Fungsi Keluarga dan Menciptakan Kemandirian Ekonomi Keluarga di Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Jawa Tengah didanai Dikti Tahun 2018. Buku Yang Telah dihasilkan Tahun 2018 dengan Judul “ Perempuan Kepala Keluarga Dalam Perubahannya”. Pada Tahun 2021 menghasilkan Book Series Kampus Merdeka Seri 5 pada Sub Tema Transformasi Media Pengajaran di Era Kenormalan Baru dengan judul chapter “Pentingnya Pendidikan Terbuka dan Pendidikan Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19”. Pada Tahun 2022 menghasilkan Book Chapters Eksistensi Ekonomi Kerakyatan di Indonesia dengan judul chapter “Internalisasi Pasal 33 UUD 1945 Dalam Pembelajaran Ekonomi” Saran, kritik dan diskusi sangat diharapkan guna peningkatan keilmuan, penulis dapat dihubungi melalui HP: 085647108848, dan [email:ramadhan.pw88@gmail.com](mailto:ramadhan.pw88@gmail.com) & [ramadhan@unipma.ac.id](mailto:ramadhan@unipma.ac.id).

